I mostri di Unlikeness

> Vedendolo nei suoi guai, e ansioso per lui
> affinché non affondi tormentato dalle tempeste e dalla confusione,
> e si dissolva di nuovo nell'abisso senza fondo della dissomiglianza,
> riprende il controllo del timone. Guarisce la sua malattia precedente;
> ciò che era stato sconvolto nella sua precedente rivoluzione
> sotto il proprio impulso, lo riporta sulla via della regolarità e,
> ordinandolo e correggendolo in tal modo,
> egli ottiene la sua eternità e immortalità.
> Platone, *Politico*

1. Robota DOC

Ho iniziato il punto croce perché sono ossessivo. Trovo conforto nella ripetizione meccanica, nei linguaggi formali, negli schemi. Prima ancora di iniziare devo sapere già come va a finire. Ricopiare una figura sul quaderno a quadretti, calcolare ogni mossa in modo da passare due volte e due volte soltanto su ogni cella (inutile dire che, fin da subito, ho optato per il metodo a "retro perfetto", per cui tutto il ricamo è effettuato con una sola gugliata di filo in modo che, sul retro, appaiano esclusivamente linee verticali) mi appaga quasi più dell'esecuzione stessa del ricamo. Chi si diletta di enigmistica potrà capire l'appagamento, tutto intellettuale, di risolvere uno schema a cui segue, immancabilmente, quella sorta di fastidio nel dover applicare, pedissequamente e ripetutamente, la formula: l'euforia nasce dallo scoprire la chiave; aprire le porte non ha importanza perché si sa già cosa c'è dall'altra parte. Ho iniziato il punto croce perché odio le sorprese.
Dopo l'esecuzione, accanto allo schema (ormai risolto) riporto con cura la data, il numero di punti, la corrispondente lunghezza (in centimetri) del filo che ho usato e il tempo (in minuti) che ho impiegato. È il mio training contro le sorprese, la mia scala verso l'auto-miglioramento, la mia palestra di definizione del sé. La mia tana contro il sibilo. La mia assicurazione contro l'imprevisto, gli infortuni. L'errore.
Ho iniziato il punto croce perché rifiuto il rifiuto, ho orrore dell'errore, preferisco morire piuttosto che assumermi la responsabilità di una scelta. A me basta scoprire la chiave; anzi, mi occorre che sia solo io a possedere la chiave. Così servo. Servo a qualcosa di utile e servo il padrone, perché lo obbligo a dipendere da me. Così non mi lascerà solo.
Ho iniziato il punto croce perché è un'attività solitaria e io odio gli altri, non li capisco, loro non capiscono me. Se la scelta è una manifestazione di desiderio e se il desiderio è desiderio dell'altro, allora faccio fuori entrambi: il desiderio e l'altro. Si desidera ciò che manca e a me non manca niente: ho il quaderno a quadretti, la matita (anzi, due matite), la gomma (due gomme), la squadra (due squadre), delle matasse già catalogate (per tipologia e colore) e un cronometro. Ecco le mie armi, le mie siringhe di tranquillità.
Ho iniziato il punto croce perché voglio curarmi. Stacco a morsi le pellicine delle dita finché non esce il sangue e poi faccio foto che a volte condivido. Rovescio sanguinante dei selfie. Risparmio soldi, tempo ed energie. Accumulo cose che non uso. Sono le mie garanzie contro lo spreco, la perdita, il fallimento, il dolore, la morte. Ho iniziato il punto croce perché voglio essere immortale. Per me è inammissibile che il futuro continui senza di me. Che le unghie e i capelli continuino a crescere dopo che sono morto. Io pretendo che le cose finiscano. Come era in principio e ora e sempre. Altrimenti a cosa servo? A chi servo? Di chi mi posso servire? Come faccio a vincere? Come faccio a ricordare agli altri che io ho vinto? La stoffa ricamata, con il suo retro perfetto, è la dimostrazione che io valgo, che sono un *Master Player*, che gli altri si sbagliavano. Ho raggiunto il mio obiettivo: ho un prodotto finito che gli altri dovranno ammirare e studiare. Ho vinto. Ho iniziato il punto croce perché sapevo già di vincere. Ho iniziato il punto croce perché ho paura di crescere.

2. Il sibilo

Meglio dunque burattino manovrato dall'anima,
che autòmato guidato dai suoi propri congegni.
Franco Lucentini, *Automatopoietica*

Un giorno è successo che ho sbagliato. Nonostante avessi lo schema, già risolto, davanti a me, nel ricamare ho commesso un errore e me ne sono accorta solo alla fine. Non avevo contato bene. Non potevo crederci. Naturalmente ho rieseguito lo schema e l'ho concluso perfettamente. La deformità dello schema difettoso si è ingigantita nel confronto. Nonostante la stoffa fosse piena di schemi perfetti non riuscivo a non posare lo sguardo su quello sbagliato. L'ho odiato. Mi sono odiato. Non ho disfatto lo schema mal riuscito solo per odiarmi di più e più a lungo. Se avevo il potere della conoscenza, della verità, allora avevo il dovere dell'esecuzione perfetta. Non avevo assolto al mio dovere. Avevo fallito. Ero morto. Eppure avevo giocato da solo. Chi mi aveva ucciso? Cosa aveva ucciso di me quell'errore?
Il mio essere il dio del mio piccolo mondo finito, robota perfettamente a suo agio nella stanza cinese, programmatore-servo di un r(u/o)le book immutabile e obbligatorio. Un(o) (s)terminatore.
:(){ :|:& };:

3. Separare il *poiema* dalla *poiesis* è l'essenza del teatrale

la poesia non riguarda le parole
più di quanto l'astronomia riguardi i telescopi

Ho iniziato il punto croce perché mi sembrava una cosa da pazzi: ore e ore di concentrazione rilassata per trovarsi davanti solo piccole, delicate, belle cose inutili. Ho iniziato il punto croce perché io stessa mi sentivo inutile o, forse, perché aspiravo a esserlo, schiacciata dall'ansia da prestazione. Ho iniziato il punto croce per cedere al lusso di essere sempre meno necessaria. Per ri-calpestare un tempo libero dallo scopo, dal bisogno, dall'utilità, dalla produzione. Senza saperlo, stavo facendo un *sacrificio*. Nel silenzio, nell'indugio, nell'abbandono, ho scoperto il dolore del poter non poter fare, la bellezza delle forme vuote, significanti senza significato, pura chiara risata senza cuore, senza anima. Puro dono. Nella liturgia del vuoto ho riscoperto la passione per le regole: non il potere che deriva dal desiderio, ma la forza che deriva da un approccio ludico al potere. Una previsione non è altro che una spiegazione anticipata. Non giocare all'interno dei limiti, ma *con* i limiti. Le regole non sono un requisito/condizione/bisogno/necessità/obbligo di accordo; ne sono l'espressione. Grammatica di un linguaggio vivente che ha forma di ascolto.
Ho iniziato il punto croce quando la creazione di un'altra persona mi ha spinto a provarci. Ho iniziato a seguire i tutorial di una persona perché mi piaceva la sua tecnica e il suo modo di spiegare; ho continuato a seguirli perché mi piaceva la sua voce, perché in quei gesti risuonava una storia senza autore, senza scopo, senza fine, senza significato, un silenzio che permetteva a me di partecipare. Nei gesti depensati del ricamo ho ritrovato quelli delle ricamatrici di ogni tempo che non ho mai conosciuto; ho immaginato le loro attese, le loro rinunce. Nel puro, insignificante, gratuito dispendio di tutte le mie energie mi sono scoperto libero. Di darmi alla morte. Nel vedere nel *poiema* non un oggetto da studiare o ammirare o conoscere, ma una *poiesis* da imparare e coltivare, mi sono scoperto poeta: un principiante che riporta, da per sempre, la necessità nel contesto della possibilità, affinché il gioco non finisca.
Ho iniziato il punto croce per difendermi; l'ho continuato per ferirmi. La liscia eccitazione del risolvere lo schema su carta ha incontrato l'in-differente, dura resistenza della stoffa, del tessuto, dell'ago, della schiena, della mano, dell'occhio, delle dita, del polso, delle gambe, del respiro.

In quel percorso già noto di andata e ritorno mi sentivo a casa. La “X” era la mia casa, la routine il mio viaggio. L'errore, la resistenza, mi hanno mostrato la meraviglia della differenza, la *passione* per la distanza, la sofferente gioia di un esilio che non è mancanza, non è punizione, non è errore, ma erranza. È la volontà di arrivare che basta a tutto. Non è la distanza che rende il viaggio possibile, ma il viaggio che rende possibile la distanza. La distanza non va superata, ma ██████, coltivata. Così come chi è obbligato a giocare non può giocare, è impossibile giocare da sole: la reciprocità è alla base della guarigione. È la reciprocità a caratterizzare il gioco con il potere. Ho iniziato ad accogliere la paura dell'altro quando io stesso ho capito di essere un'irriducibile, inesauribile, inconoscibile, inspiegabile fonte di alterità che non può essere convertita in risorsa. Un “non simile a”. Un significante vuoto, indifferente, differente, distante, disumano. Un mostro.
.+.

4. I mostri di Unlikeness

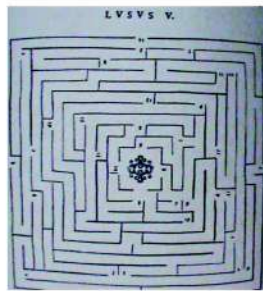
clicca qui per
la formula che mondi possa aprirti

I mostri non sono *programmi*, ma *software*. Un *programma* è un'entità eseguibile che produce i risultati attesi in base alle istruzioni scritte nel codice. Un programma è eseguibile perché è già stato eseguito, essendo il risultato dell'esecuzione del codice. Un *software* è una pratica culturale costituita da algoritmi, che possono, o non possono, essere in congiunzione con macchine (immaginarie o reali), mentre non possono mai essere separati dall'interazione umana, nel senso ampio di (ri)appropriazione culturale + immaginazione speculativa.
I mostri sono creati dai bambini/giocatori, che non temono la morte, e dai sogni, in quanto linguaggio dell'inconscio. Per Jung il mostro è il prodotto creativo della realtà collettiva e impersonale (prima che soggettiva e personale) dell'inconscio: nasce nella realtà mitica, culturale. Il mostro è sì un oggetto dell'incubo, ma è anche ciò che alimenta i sogni.
Il mostro è un giocattolo senz'anima, assoggettato a una trasformazione continua. Cose che non possono essere lette. Visioni in fiore.

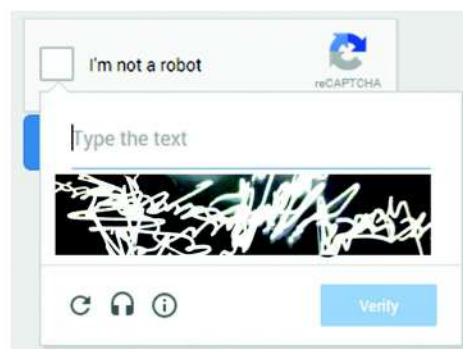
> Da treccani.it/vocabolario/gioco/: giochi: forme attive di apprendimento. 1.a. Qualsiasi attività liberamente scelta a cui si dedichino, singolarmente o in gruppo, bambini o adulti senza altri fini immediati che la ricreazione e lo svago, sviluppando ed esercitando nello stesso tempo capacità fisiche, manuali e intellettive […]

La poesia è l'insurrezione del linguaggio contro le sue stesse leggi, leggi che servono alla produzione ██████. Il principio poetico riconsegna alla lingua il piacere rompendo radicalmente con l'economia della produzione di senso. Nella poesia la lingua gioca: le poesie sono magiche cerimonie della lingua. La poesia restituisce il leggibile all'illeggibile da quale proviene. Misterioso non è il significato, ma il significante senza. La mano precede qualsiasi idea.

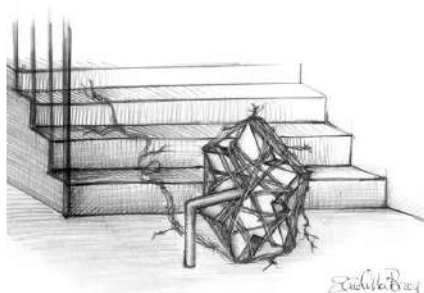
1: possibili risposte al senso senza significato

I mostri sono (da per) sempre esuli: nemmeno lo spazio del sogno riesce sempre a gestire e a contenere i mostri che crea; allora li lancia fuori nel mondo. I mostri sono osceni. Rifiuti (*gomi*) che svelano la radice culturale della società. I vincoli spingono ad allontanarsi.
I mostri sono vulnerabili: illeggibile è ciò che è perso, da per sempre. (in)sostenibile grafismo indifferenziato di un cuore arido che non baratta l'eterna vivacità con la vita eterna.
Interminabile declinazione di inviti all'uso. Espressione (genica/geniale) del se che sovrascrive il sé. Irrisolvibile. *Amor fati* come sprogrammazione continua. Irriducibili ibridi ambigui che s(i) offrono come strumenti testuali/tessili per graffitare il *panopticon*. *Unpretentious games* che non significano niente più di se stessi, *play that affirms itself as play*. Le loro formule non possono che processare ricorsivamente se stesse perché concepite non per aprire mondi, ma per svelare che il mondo è già, di per sé, infinitamente, indefinitamente, indifferentemente aperto.
I mostri ci fanno sentire benvenute all'inferno.

silencio silencio silencio
silencio silencio silencio
silencio silencio
silencio silencio silencio
silencio silencio silencio

2: Passerini, *Labyrintho*, 1650. Gomringer, *Silencio*, 1954.
Due piante in ascolto

I mostri dimostrano che non esistono, non possono esistere, formalismi che non siano connotati culturalmente: è possibile immettere soggettività e immaginazione negli algoritmi per il semplice motivo che è la computazione stessa a essere culturale. La *poiesis* delle persone non può che essere un *fully embodied play*, un'intelligenza incarnata capace di dirottare le macchine semiotiche che ci abitano. Non voglia, ma voglia della voglia svogliata dell'altro. Non la serietà dell'impossibile per gli altri, ma la gioia del possibile con gli altri.
I mostri rispondono (non reagiscono) alla tetra/teatrale *Likeness* dei design finiti accogliendo con gioco/gioiosa sofferenza l'*Unlikess* di una narrazione drammaticamente non risolta.

3: Partially Automated Public Lit to tell Computers and Humans Off
Rielaborazione di “asemics3” di Marco Giovenale. Fonte:
https://it.wikipedia.org/wiki/Scrittura_asemica#/media/File:Asemic3.jpg

I mostri nascono dal balcone vuoto; i legislatori, dal desiderio di riempirlo. Il potere uccide, l'energia dà vita. Il pensiero divergente non risolve problemi, li solleva. Il mito provoca spiegazioni, ma non ne accetta nessuna. I conquistatori vincono. Gli eroi muoiono.

Non abbiamo bisogno di *trainer* che impongano il pensiero logico-razionale quale potere divinamente concesso, ma di *martiri*: testimoni del carattere ludico del libero pensiero, della magia sulle/delle regole che genera perennemente degli altrove. Alimentatori di una passione (dolore, in atto, verso l'altro) eloquente, senza domani; di un desiderio senza volontà. Propagatori di svisioni inclusive in grado di trasformare la realtà. Il dolore percepito insieme è il fermento della rivoluzione.
Non abbiamo bisogno di consumatori, ragionevoli macchine produttrici di conoscenza, ma di utilizzatori che invitino all'uso. Non abbiamo bisogno di *storytelling*, ma di *hacking del sé*. Non abbiamo bisogno di ispirazione, ma delle *contraintes*. Non abbiamo bisogno di verità, ma di , della negatività del segreto che seduce. Non abbiamo bisogno di lavoro, ma di : vita traboccante che si riferisce solo a se stessa e porta in sé lo scandalo della casualità. Non abbiamo bisogno di eventi, ma di feste rituali: spazi dell'eccesso e della stravaganza che ricordino che le regole in sé non sono il gioco, l'interazione lo è; occasioni per testimoniare eroicamente la propria irriducibile opposizione, fuochi che alimentino la fantasia per l'Altro, processi dell'incarnazione in cui gli ordini e i valori vengano fisicamente esperiti oggettivando, così, il mondo. Spazi di utilizzazione collettiva di tecnologie conviviali, elaborazioni collettive di multiversi inediti di senso.
Non abbiamo bisogno di comunicazione senza comunità (*community*), ma di comunità senza , comunità della risonanza che restituiscano, da per sempre, la vita alla morte.
Tutto ciò che accade al di fuori del progetto provoca un incontro con l'istante. Abbiamo bisogno di un'altra politica temporale.

4: il cruccio del padre di famiglia.
Illustrazione di Elena Villa Bray. Fonte:
https://it.wikipedia.org/wiki/Odradek

Piccole cose inutili, figure di filo, giocattoli inservibili per(s)(zz)i d/nel gioco di nessuno di tutti dell'altro. Di tutto () che la carne fa mito. Narratori esperti di indisponibilità. *Gomi no sensei* che ci mostrino che mettersi in gioco non vuole dire vincere, ma vivere; che non si gioca per vivere, si vive giocando; che la vita è un gioco da morire dal ridere; che non è una partita, ma una danza; che siamo noi i narratori del nostro stesso mito, ero(t)ico e infinito perché l'altro non cessa/i di negare il possesso. Simboli vuoti che educhino ad accogliere/coltivare pienamente il negativo.

p ɘ o ȹ l ə l ᵘ ȹ ¤ Ƨ ʒ Ѧ g æ

Mostri/giardinieri di paesaggi dell'erranza, costruttori/custodi/testimoni/esploratori/abitatori non di confini, ma della magia di passaggi/soglie da cui trapelano i fiori (non i frutti) dello smarrimento della retta via. Fuori strada. Fuori di sé. Naturalmente divergenti.
Il giardino dei mostri era l'Inferno per Dante; il nostro inferno il suo paradiso.
Un gioco non può essere preso (.) sul serio. La totale assenza di speranza non ha nulla a che vedere con la disperazione. Lasciati (morire in pace).

x0[1]

1 A proposito di giocatori giocattolai, }{ LEI - LETTERATURA ELETTRONICA ITALIA è un collettivo di appassionat curios di letteratura elettronica sempre aperto a.

Ri-ferimenti

Anna Anthropy, *Rise of the Videogame Zinesters*, Seven Stories Press, 2012
Stefano Bartezzaghi, *Mettere al mondo il mondo*, Bompiani Campo Aperto, 2021
Stefano Brugnolo, *La traduzione dell'umorismo nero*, Bulzoni Editore, 1994
Albert Camus, *Il mito di Sisifo*, Bompiani, Milano 2016
Florian Cramer, *Words Made Flesh. Code, Culture, Imagination*, Piet Zwart Institute, Rotterdam 2005 https://archive.org/details/WordsMadeFlesh
James P. Carse, *Finite and Infinite Games. A Vision of Life as Play and Possibility*, The Free Press, New York 1986 https://archive.org/details/james-p-carse-finite-and-infinite-games
Margaret W. Ferguson, "Saint Augustine's Region Of Unlikeness: The Crossing Of Exile And Language", The Georgia Review, vol. 29, n. 4 (Winter 1975), pp. 842-864 https://english.ucdavis.edu/sites/g/files/dgvnsk15541/files/media/documents/Saint%20Augustine%27s_%20Region%20of%20Unlikeness_2.pdf
Leopoldina Fortunati, "Mostro", Treccani.it https://www.treccani.it/enciclopedia/mostro_(Universo-del-Corpo)/
Marco Giovenale, *asemics. senso senza significato. note sulla scrittura asemica 2006-2023*, Edizioni ikonaLiber, 2023
Byung-Chul Han, *La scomparsa dei riti*, nottetempo, 2021
Byung-Chul Han, *La società senza dolore*, Einaudi Super ET, 2022
Byung-Chul Han, *Le non cose*, Einaudi Super ET, 2023
Ippolita, *Hacking del sé*, Agenzia X, 2024
Dottor Pira (Maurizio Stefano Piraccini), "Jonathan Dimensione Æsthetica", seconda stagione, gennaio-febbraio 2025 https://videoteca.kenobit.it/
Massimo Recalcati, "Nevrosi", 22 febbraio 2016 https://youtu.be/uofsL3r3TDk
CB

[link consultati il 2 marzo 2025]

Jaromil, ASCII Shell Forkbomb, 2002